Številka 4 - 1994 V SLOVENŠČINI

Club Nintendo®

The Smurfs
Smrkci so povsod.

Stunt Race FX
Dirka nad dirkami!

Jungle Book
Pridruži se Mowgliju in prijateljem na Game Boyu in Super Nintendu!

Graffiti, hit liste in predstavitve

Marko Farič



Marko Farič iz Slovenije Starost 14 let Najljubše igre Starwing Super Mario Kart Super Mario World Najboljši rezultati konča Super Mario Kart na 150 cc pri Starwingu naredi 1 in 2 pot konča Turtles in Time na hard pri Super Mario World najde vse skrivne poti Hobiji modeliranje in igranje Super Nintenda Največja želja da bi imel vse igre za Super Nintendo

Martin Leskovšek



Martin Leskovšek iz Slovenije Starost 12 let Najljubše igre Super Mario Kart Sim City Super Mario World Najboljši rezultati končal Street Fighter (7 stopnja brez izgubljene runde) prišel do zadnjega šefa pri Adventure Island (brez izgube življenja) Hobiji igranje Super Nintenda košarka tenis zbiranje znamk Največja želja da bi zmagal na naslednjem državnem prvenstvu v Super Mario Kartu

Sašo Rošker



Sašo Rošker iz Slovenije Starost 12 let Najljubše igre Super Mario Bros Hobiji posluša glasbo, zbira znamke in kasete igra nogomet in Nintendo

Tomaž Šuster



Tomaž Šuster iz Slovenije Starost 13 let in pol Najljubše igre Super Mario World Super Mario All Stars Super Mario Kart Zelda III A Link to the Past Starwing Najboljši rezultati brez pomoči Vroče linije obrne Super Mario World Super Mario Kart - 150 ccm Zelda III Starwing Street Fighter II (z vsemi) Največja želja kupiti si nov Nintendov 64 bitni sistem

Predstavitve

Če bi kot član kluba rad videl svoje ime in svojo fotografijo v najboljši reviji na svetu, nam piši! Objavili pa ne bomo samo imena, priimka in tvoje starosti, ampak tudi tri tvoje najljubše igre, dva najboljša rezultata, tvoje hobije in tvojo največjo željo. Piši nam čimprej, kajti, prej ko dobimo tvoje podatke, večja je verjetnost, da jih objavimo!

Nora Bartal



Nora Bartal Madžarska Starost 11 let Najljubše igre Super Mario World Mario Paint Sama sicer nima Nintenda zato igra pri prijateljih Hobiji gledanje televizije kolesarjenje

István Hargitai



Istvan Hargitai Madžarska Starost 14 let Najljubša igra Super Mario Land Najboljši rezultat 285 650 do Tatange Hobiji ukvarja se s športom rad gleda televizijo in video

Gergely Nagy



Gergely Nagy Madžarska Najljubša igra Super Mario Bros Hobiji branje igranje z Lego kockami nogomet

Thomas Lukas



Thomas Lukas Avstrija Starost 7 let Najljubše igre Duck Tales Speedy Gonzales Big Foot Najboljši rezultati konča Mario 1 in 3 ter Duck Tales Hobiji računalniške igre
Največja želja postati zdravnik



Živjo, dragi prijatelji!

Upam, da ste vsi O.K. in srečni uživate zaslužene počitnice kje ob morju, v hribih ali na vasi. Prepričan sem, da vam je lepo, tudi če ste ostali doma in se hladite z ledeno pijačo na kopališču.

Tudi v klubu Nintendo se počutimo precej počitniško. Kljub temu pa smo spet pripravili novo številko revije, v kateri, upamo, je za vsakega nekaj, kar ga bo razveselilo. Posebej veseli bodo nagrajenci pomladanskega natečaja za najboljšo zgodbico, pesmico in risbico, ki so objavljeni skupaj z nagarajenimi prispevki na 5 strani.



Med novimi igrami za SNES naj omenim JUNGLE BOOK - po istoimenski risanki Knjiga o džungli, ter METROID iz sveta znanstvene fantastike. Nikar ne prezrite strani 20 in 21, na katerih predstavljamo revolucionarno novost - SUPER GAME BOYA! Igre za Game Boya boste odslej s posebnim adapterjem lahko igrali na Super Nintendu.

Ljubiteljem Game Boya med drugim predstavljamo zanimivi novi igri DONKEY KONG in ZOOL. Lastniki NESa pa bodo gotovo veseli SMRKCEV in MEGA MANa.

Sploh je pred vami še ena super številka revije.

Uživajte v brezskrbnih sončnih dneh in nasvidenje do prihodnjič!

Predstavnik: Super Mario. Tisk: [illegible] Publishing UK. [illegible] 120 [illegible] Ljubljana [illegible] Slovenija 061 323 655

Club Nintendo

VSEBINA

HIT LISTA



❶ Super Mario All Stars

2. Super League Hockey
3. Star Wing
4. Super Mario World
5. Star Wars
6. Mario Paint
7. Top Gear 2
8. Zelda
9. Super Mario Kart
10. Zool





❶ The Jetson's

2. Super Mario Bros. 3
3. The Flintstones
4. Snow Brothers
5. Megaman 4
6. Yoshi's Cookie
7. Zelda II
8. F-15 Strike Eagle
9. Top Gun 2
10. Super Mario Bros. 2





❶ Super Mario Land 3 - Wario Land

2. Donkey Kong
3. Kirby's Pinball Land
4. Mortal Kombat
5. Bart & the Beanstalk
6. Zelda IV
7. Super Mario Land 2
8. Super Mario Land
9. Mystic Quest
10. Zool



NAGRAJENCI POMLADANSKEGA NATEČAJA

Nagotovosti je konec. Naposled je prišel težko pričakovani trenutek, ko boste izvedeli, kdo si bo lahko izbral novo igrico, kdo bo v prihodnjem šolskem letu računal z Nintendo kalkulatorjem in kdo bo meril čas z Nintendo ročno uro.
Super, kajne?

Vse, ki ste sodelovali, želim pohvaliti. Dobili smo res veliko prispevkov iz vse Slovenije in verjemite, da smo se prav pošteno namučili ob odločitvi, kdo bo dobil nagrade. V živi smo se potili in pozno v noč razmišljali vsi sodelavci kluba Nintendo. Seveda smo se trudili biti pri izbiri nagrajencev čim bolj objektivni.

Po dolgem razmišljanju smo se vendarle odločili in 1. nagrade za vse tri discipline NINTENDO IGRICA PO IZBIRI razdelili takole:
1. nagrada za najlepšo RISBICO
IGOR GORJUP iz Slovenskih Konjic, ki je tudi sicer naš najboljši risar.
1. nagrada za najboljšo ZGODBICO
ROBERT ZRINSKI iz Petrovcev.
Mimogrede, prispeval je tudi zelo simpatično pesmico.
1. nagrada za najboljšo PESMICO
LEA JENSTERLE iz Ljubljane. Morda ste opazili eno njenih pesmic že v prejšnji številki revije.

Pri podelitvi drugih in tretjih nagrad pa se kar nismo in nismo mogli odločiti. Veliko je lepih risbic, zanimivih zgodbic in še več pesmic, ob katerih smo se od srca nasmejali. Vedno znova smo prebirali pesmice in zgodbice, pa občudovali risbice in prelagali kupe papirja.

Naposled smo se dogovorili, da 2. nagrade prejmejo vsi, ki so se tako potrudili, da so nam poslali celo dva ali kar tri različne prispevke iz različnih disciplin.

2. nagrado - NINTENDO KALKULATOR
so si zaslužili:
LOJZI OSVALD iz Maribora (za risbico in zgodbico)
GREGOR VNUK iz Maribora (za risbico in pesmico)
LUKA KOVAČIČ iz Cerknega (za risbico in zgodbico)
ALJAŽ GAŠPERIN iz Maribora (za risbico in zgodbico)
SIMON COLJA iz Branika (za risbico in zgodbico)
GREGA TOPOLOVEC iz Ljubljane (za risbico in zgodbico)
TIBOR KRASOVEC iz Vrhnike (za risbico in zgodbico)
GORAZD GRADIŠAR iz Dobrunj (za risbico, zgodbico in pesmico)
PETER ŠALAMON iz Kranja (za risbico in pesmico)
ZORAN ARCET iz Velenja (za pesmico in risbico)

3. nagrade - NINTENDO ROČNO URO
pa prejmejo:
MARKO FARIČ iz Maribora (za pesmico)
TOMAŽ CASERMAN iz Kamnika (za risbico)
IZTOK POLANIČ iz Murske Sobote (za risbico)
BORUT ŽAREN iz Ivančne Gorice (za risbico)
LUKA MAVEC iz Cerknega (za zgodbico)
ALEŠ KOKOT iz Nove Gorice (za risbico)
MATJAŽ TRUNKELJ iz Ljubljane (za risbico)

Za objavo vseh nagrajenih prispevkov v tej številki žal ni dovolj prostora. Zato tokrat objavljamo le vse tri prvonagrajene. Obljubljamo pa vam, da bomo v prihodnjih številkah na 6. strani ali v rubriki Grafiti objavili tudi ostale nagrajene prispevke.

Za tekmovanja, ki jih bomo pripravili v prihodnosti, pa svetujem predvsem nekaterim, ki ste nam poslali risbice, da rišete na lepši papir. Risbe, ki so na zadnji strani že popisane, namreč niso primerne za objavo.

Tisti, ki ste dobili 1. nagrado, nas lahko pokličete po telefonu 061 322 655 in nam sporočite, katero igrico ste si izbrali. Druge in tretje nagrade vam bomo poslali po pošti.
Vse, ki ste sodelovali pri natečaju, pa vabim, da nam napišete svoje predloge in pripombe za naslednja tekmovanja.

NAGRAJENI PRISPEVKI
Najboljša zgodbica
ROBERT ZRINSKI: MARIO IN GAME BOY

Nekoč je živel kralj z imenom Arthur. Bil je pravičen vladar, toda zelo nesrečen, namreč nikoli v življenju ni spoznal, kaj je to zabava. Vse je poskusil, vendar nič ga ni zabavalo. Tako nesrečen je postal, da je po vsej deželi dal obesiti plakate: "Kdorkoli uspe kralju Arthurju pokazati, kaj je zabava, bo nagrajen. Njegovo veličanstvo daje roko svoje hčere, prelepe princese!"

Mladeniči so prihajali, vendar nobenemu ni uspelo zabavati kralja. Vsi so obupali, le en fant ne. Ime mu je bilo MARIO. Šel je po nasvet k velikemu čarovniku Merlinu. Ta mu je rekel: "Rešitev je majhna igralna naprava, imenovana GAME BOY. Skozi magično ogledalo moraš potovati daleč v prihodnost in jo najti!" Mario se ni obotavljal, skočil je v prihodnost, natančneje v leto 1994. Dolgo je iskal in se nazadnje napotil še v Club Nintendo. Vstopil je in prijazno razložil, kaj išče. Uslužbenci kluba so mu verjeli in mu z veseljem podarili Game Boya.

Mario se je lepo zahvalil in se vrnil v svoj čas. Stopil je pred kralja Arthurja ter mu izročil Game Boya.

Ta ga je začel igrati in ni prenehal. Zakrohotal se je in rekel: "Zdaj končno vem, kaj je to zabava. Ha, ha, ha!"

Tako se je kralj z Game Boyem naučil, kaj je zabava. Mario pa se je poročil s princeso in živel srečno do konca življenja.

Najboljša pesmica
LEA JENSTRLE: MARIO LAND 2

Naj vam predstavim tale svet,
kajti če prideš vanj, ostaneš ujet!
Prvo sobo v "gobici" narediš zlahka, en, dva, tri.
To je pač šele uvod
in za druge sobe je povod.
Ko je soba narejena, nič ne čakaj,
da posveti ti zelena,
le brž, hitro se odloči,
kam Mario sedaj naj skoči.
No, pa za trimo se odločimo
in hitro v drevo pojdimo.
V prvi sobi žabe skačejo velike
in lepljive ti stegujejo jezike.
Notri so tudi življenja tri,
ki ti kažejo navzgor poti.
V naslednji sobi v sluzi se pretakaš in nič kaj na
podvodne "krave" ne čakaš.
Tam je tudi presenečenje,
saj skrivna soba se ti odpre!
Potem pa pred tabo je odločitev,
ali greš k mravljam ali k čebelam na pogostitev.
Rezultata sta oba enaka,
na koncu te glavna soba čaka
in v njej BOSS ... straka!
Ko z drevesom si končal,
bo bolje, če boš pot nadaljeval.
Med potjo pa tudi ustaviš se lahko!
Tam je soba, v kateri je taka slika,
ki se kar naprej premika.
Po prestani sobici
te vodijo NAVZGOR poti.
Ko pri povodnem konju se ustaviš,
bo bolje, da kar hitro opraviš.
Soba res je ta drugačna,
vsa prečudna, a privlačna.
V vodi plavaš pod gladino,
v zraku čutiš njegovo bližino.
A ko prideš do konca,
te dotakni se zvonca.
Kaj ... če boš storil to,
se ti vesolje odprlo bo!
Luna tam te bo pogostila
in ti skrivno sobo odkrila.
Tudi na zvezdi ti bo lepo,
čaprav boš srečal tatangico.
Še zadnji skok nanjo ... HOP
in že se zunaj znajdeš ... PLOP.
Sedaj pa v hiško se podaj
in še njene zanke tam spoznaj!
V prvi sobi mravlje te strašijo
in ti do skrivne sobe ne pustijo.
Če pa prideš preko vseh zaplot,
in najdeš skrivno pot,
lahko ti rečemo gospod!
To je res krajša pot.
V eni sobi dve narediš
in hitro, brez težav do BOSSA ... miši pridrviš.
Tiiiiii skoki HOP po njej
in lahko greš spet naprej!
Naslednja je postaja,
tam kjer se čarovnica sprehaja
in tudi sedaj kot mnogokrat
se ti odpre dvoje skrivnih vrat!
Tu so sobe vse drugačne,
grozne, strašne, temne, lačne.
In tu zopet v zadnji sobici
se z BOSSOM srečaš iz oči v oči,
čarovnico, ki se ničesar ne boji.
Tu spet trikrat skočiš na nje glavo
in vse v najlepšem redu bo!
Ko spet se ustaviš,
velikega Maria pozdraviš.
Tu so sobe vse različne,
vse drugačne, a kljub temu mične!
Te prva vodi te navzgor,
ko v drugi se prašiče molje (HA, HA)
in v tretji te po lekočem traku pelje.
Tu BOSSOV je kar troje
in vsi želijo si smrti tvoje.
Ko končno jih premagaš,
bo bolje, da ne omagaš.
Še zadnja stage te čaka,
a to ni mlaka.
V želvi res se boš zmočil,
a ne v mlako, v morje boš skočil.
Ko tu vse sobe (tudi skrivno) končaš
in hobotnico premagaš,
še po bonus napotiš in življenja dobiš.
No, ko si vse cekine pridobil,
bo bolje, da se ne bi več mučil,
ampak se v grad napotil.
In če srečen ti bo dana,
bo ta igra KONČANA!

SPLOŠNI NAMIGI

Predno se udeležimo največjega nogometnega prvenstva na svetu moramo najprej razmisliti o taktiki. Lahko imate najboljše moštvo na svetu, vendar če vaša taktika ni prava, vam to prav nič ne pomaga. Vprašljivo je, kaj je najboljša strategija, predvsem je odvisna od vašega individualnega stila igre. Vsekakor pa se je potrebno nekaterih stvari bolj izogibati kot drugih. Napad lahko pomeni vznemirljivo igro in visoke rezultate, toda v napetem in izenačenem mednarodnem nogometu to lahko vodi v taktični samomor. V kasnejših kolih prvenstva boste kljub popolnoma napadalni igri težko zlomili obrambo nasprotnikov, nezaščiten hrbet pa bo nudil možnost napadalcem svetovnega slovesa, da si še povišijo svojo ceno. Previdno ("careful") obramba (defence) in protinapad (counter) so dolgoročne taktike z malo zadetki. Najboljša taktika naj bi bila normalna ("normal") ali pa odprta igra (open play"), vendar pri odprti igri nudimo nasprotnemu moštvu več možnosti za protinapad. Verjemite mi, da je najbolje ubrati "normalno" taktiko. Na drugem mestu a hkrati prav tako pomemben je izbor formacije. Samo dve lahko res dobro opravita delo. Formacija 4 4 2 ali pa 4 3-3 naj bi obvladala večino moštev na skoraj vseh področjih. Nora formacija je 4 2 4. Je kot listje, ki ga žalostno raztrosite po sredini igrišča in ugotovili boste, da je zelo težko organizirati učinkovit napad.

Na igrišče torej! Najboljši nasvet je, da preprosto tečete z žogo. Vztrajno tecite, kadar se vam le ponudi priložnost, še posebno če ima nasprotni igralec rumeni karton. Zamikalo ga bo, da bi se vas lotil. Morda boste dosegli prosti strel in predčasen odhod nasprotnika v slačilnico.

Če ste se odločili pravilno in izbrali formacijo 4-3 3, boste najučinkoviteje prodrli skozi nasprotnikovo obrambo z napadom preko obeh kril. Ko presodite, da je ravno pravi trenutek, s podajo enemu svojih napadalcev omogočite spektakularen volej.

WORLD CUP STRIKER

Ko imate na voljo prosti strel v takem položaju, je najboljša taktika enostavno udariti. Naravnajte kontrolo smeri na točko tik ob oddaljenejši vratnici in malo nad tlemi.

Potem ko ste pritisnili B na tukaj označenem mestu, dodajte kanček finese

za resnično nepozaben gol, ki bi bil v ponos vsakemu svetovno znanemu nogometašu.

2 Prodrite v obrambo, tako da si ustvarite dober kot za strel na gol. Ne skrbite, če se pri tem zapodijo v vas, bolj pogosto kot ne boste nagrajeni z enajstmetrovko.

3 Močno streljajte proti golu z roba peimetrskega prostora. Vratar bo nemočen, vi pa lahko stečete nazaj do centra igrišča. Točke 1, 2 in 3 lahko ponavljate še in še in rezultat bo smešno visok.

NAPADANJE PO EKRANU NAVZDOL

1 Neprestano napadajte po desnem krilu. Obrambni igralci običajno pazijo, da nad vami ne storijo prekrška, kajti prosti strel s te pozicije je lahko izjemno nevaren.

NAPADANJE PO EKRANU NAVZGOR

[illegible] ruge [illegible] ne vas zr[illegible] slio boste [illegible] agrajeni [illegible] stre om a[illegible] celo z enajstmetrovko

Tecite na levo, da si ustvarite dober kot za strel [illegible] sekund[illegible]

[illegible] streljajte, tako da [illegible]

SNES TIPS

SELECT START

[illegible] WORLD CUP STRIKER

INFO !



Glede na to da je 180 držav prenašalo finale Svetovnega nogometnega prvenstva 1994 in da je 31 2 milijona ljudi gledalo prenos 52 tekem ni nič čudnega da to prvenstvo velja kot najbolj popularno med vsemi športnimi dogodki Da vam pomagamo uresničiti vaše ambicije - udeležiti se finala Svetovnega prvenstva smo pripravili kratko navodilo za sestavo uspesne formacije ki jo boste potem uporabili

Ta nadvse pomembni meni vas opremi s skoraj neskončnim številom formacij strategij taktik in konfiguracij ki so vam vedno na voljo Ceprav ni ravno nogometna biblija ki bi vam razlozila kako pripraviti svoje mosivo je spodaj nekaj kratkih nasvetov kako lahko dosežete največ z eno od običajnih formacij - 4-2-4 Prepričani smo da si lahko vsi vi mnogo obetajoči Beckenbauerji zamislite veliko vec izvirnih in mnogo bolj zabavnih teorij ampak nekomu ki se trudi da bi prebrodil prvo kolo so naši nasveti lahko v resnicno pomoč

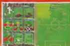
SNES TIPS

SELECT START

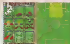
WORLD CUP USA

INFO

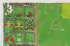
FORMACIJSKI EDITOR - ODPRTA IGRA (NAPAD)



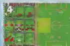
Na tem področju je najpametneje da vsak igralec pokriva dolocen del povrsine igrisca in s tem pritiska na nasprotnika Zaradi previdnosti zadrzujte svoje obrambne igralce globoko na njihovem teritoriju Lahko se tudi obrestuje ce eden od vaših igralcev pokriva nasprotnikov kazenski prostor - v primeru podaje nazaj Imejte najmanj tri igralce v osrednjem delu igrisca kajti če se bo potrebno preusmeriti v obrambo bo to obmocje tisto kjer se bo največ dogajalo



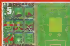
To je področje kjer lahko naredite največ! Naj dva vasa osrednja igralca sredine igrišča pomagata pri napadu ampak naj bosta se vedno sposobna prestreci nasprotnikov napad Lahko sta tudi v veliko pomoc vašima dvema napadalcema



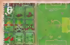
Kot formacija 1 Ce taktika deluje na eni strani igrišča potem ni razloga da ne bi delovala tudi na drugi



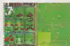
Vaši štirje obrambni igralci naj bodo nepopustljivi hiter napad preko krila je lahko uničujoč! Vasa dva napadalca naj na nasprotnikovi polovici prezita za uporabnimi zogami medtem ko naj igralca sredine igrisča ki sta najbolj levo pobereta najvec zog na tem območju Vaša druga igralca sredine igrisca naj bosta tudi pozorna za primer ce gre žoga slučajno predaleč na nasprotno stran



To je osnovna [illegible] formacija. [illegible] temelji na osnovi formacije [illegible] zelo prilagodljiva ker lahko vaši igralci sredine igrišča pomagata v napadu [illegible] ostaneta zadej in pomagata obrambi ce je to seveda potrebno Ta formacija predstavlja tudi zanesljivo cvrsto obrambo



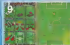
Kot formacija 4



Z zogo v tej poziciji lahko usmerite napad po sredini ali pa preko kril Zelo fleksibilna formacija z enim centralnim igralcem v obrambi za vsak slučaj!



Prehod žoge iz obrambe vam nudi veliko moznosti S to vrsto razvrstitve se lahko odločite da se boste premikali po sredini ali pa po krilih kjer vam bodo podaje soigralcem gotovo uspele Spet mora vsak igralec pokrivati določen del igrišča



Kot formacija 7

Walt Disney Classics The Jungle Book

Klasična zgodba iz Disneyeve risanke "Knjiga o džungli" je bila zvesto prenesena v SNES za vsakogar, ki bi želel biti Kralj Swingerjev ali celo V.I.P (very important person - zelo pomembna oseba) džungle. Tako lahko sedaj sodeluje v Kiplingovi klasični zgodbi o Mowgliju, Balooju, Kralju Louiu in smrtonosnem Shere Khanu!

DŽUNGELSKA VROČICA

Ubogi Mowgli! Pred njim je pogubna pot do Človeškega naselja, na kateri nanj preži Shere Khan, strah in trepet džungle. Tiger si neizmerno želi dobiti Mowglija, toda ne za prijatelja, temveč za glavno jed svojega naslednjega džungelskega obeda!



Mowgli tvega trditev, da je človeški mladič potomec opic.

DIAMANTI, MOWGLIJEVI NAJBOLJŠI PRIJATELJI

Da bi dosegel varno zavetje Človeškega naselja, mora Mowgli premagati deset stopenj, ki temeljijo na ključnih scenah iz filma. Izogibati se mora pastem in zlobnim nasprotnikom in zbrati čim več biserov. Edino s plezanjem po lianah in previsih si lahko nabere te nadvse pomembne diamante, s pomočjo katerih mu uspe doseči Človeško naselje. Da bi dosegel višjo stopnjo, se mora Mowgli ob koncu stopnje boriti z enim od glavnih junakov. Med igro si lahko pridobi dodatno energijo, ob spopadu z nasprotniki pa jo izgublja. Da bi bila zadeva še slabša, je igra časovno omejena, če merilec doseže ničlo, Mowgli izgubi življenje.

Džungla je lahko zelo nevarno okolje, toda Mowgli se mu je že privadil in uspešno uporablja liane in previse, ko se prebija do izmikajočega se naselja. Poleg tega je tudi pravi mojster v streljanju z bananami. Uporablja jih kot usmerjene projektile, da opravi z nezaželjenimi nasprotniki. Med potjo, polno tveganj, so mu na voljo dodatne banane.



Ne gre za zadnjo Euro-Disney vožnjo, toda prijateljska papiga je uporabno vozilo.

10 STOPENJ

Pred vami je kratek pregled Mowglijevih ključnih nasprotnikov in tveganj

Džungla podnevi

Izogibati se je treba bljuvajočim modrasom širokim breznom, predrznim šimpanzom in majavim mostovom. Poiščite dobrega prijatelja Balooja ki vas lahko nagradi s priložnostnimi bonusi

Kača Kaa

Mowgli mora po najdebelejših vejah splezati na vrh drevesa Pazite je treba na luknje v deblu skozi katere se da priti v druge predele drevesa

Slap

Splezati je treba po slapu in se izogibati netopirjem, kačam in drugim srhljivim bitjem (dovolj, da dobiš kurjo polt)

Vas na drevesu

Na tej pretkani stopnji je nekaj varljivih pasti in agresivnih nasprotnikov Mowgli mora uporabiti koče in mostove kot odskočne deske, vendar mora biti pozoren na podirajoče se ploščadi bodičaste ježevce in celo na bljuvajoče modrase

Vožnja s papigo

Pelji se na hrbtu nestanovitne papige, da premagaš zadnje težave v tem strašnem kraju



Pomarančni gospodar pripravlja oborožen napad.



Kralj Louie

Pomarančni gospodar ima dovolj opičjega življenja in človeški mladič (Mowgli) je zadnje kar še potrebuje da obvlada džunglo

Razpadajoče razvaline

Louijevi opičji služabniki "razmečejo vso stopnjo, medtem ko se Mowgli spretno izogiba številnim podirajočim se ploščadim pošastim, ki bruhajo ogenj in pikajočim škorpijonom

Veliko drevo v mraku

Ze drugič mora Mowgli splezati na veliko drevo, vendar bo tokrat srečal še več nevarnosti in sovražnikov, ki samo čakajo da bi našemu heroju zagrenili življenje

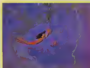
Džungla ponoči

Če se vam je zdela džungla nevarna podnevi potem se pripravite na tvegano nočno potovanje! Iz podzemlja se priplazijo na plan raznovrstna bitja ki prežijo na slasten zalogaj kot je Mowgli

Opustošena pokrajina

Nevihta sredi džungle pazite se ognjenih ovijalk!

Če ste mislili, da je Aladdin edini Disneyev junak ploščadnih iger potem še enkrat premislite! Z nadvse gladko animacijo izdelanim ozadjem in razpoloženjsko glasbo predstavlja Knjiga o džungli še en Disneyev uspeh Ne zamudite priložnosti!



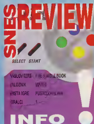
Kralj Swingerjev?



Ali kdo potrebuje luč?



Po padcu z visoke veje Mowgli skoraj izgubi vse svoje pripomočke.



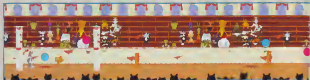
Bugs Bunny
RABBIT RAMPAGE

STOPNJA 40

● Nakovalo

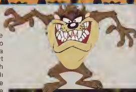
● Korenje

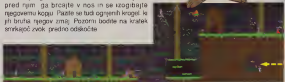




STOPNJA 1.3

Najboljši nasvet, ki vam ga lahko ponudimo, je načrt prve polovice. Resnično ne moremo posredovati kaj več informacij kot da je ta stopnja resnično trd oreh in prav verjetno vam bo načrt prišel zelo prav! Morali boste priti mimo vseh treh velikih zlobnih volkov, predno boste srečali neukrotljivega Yosemite Sama. Ko se znajdete pred njim, ga brcajte v nos in se izogibajte njegovemu kopju. Pazite se tudi ognjenih krogel, ki jih bruha njegov zmaj. Pozorni bodite na kratek smrkajoč zvok, predno odskočite.





0

Nadvse enostavno. Najbolje je, da se držimo desno in stopnjo bomo zaključili brez večjih težav. Železna stena bo spuščena in tako lahko zberemo 1-up in nakovalo (nemogoče dejanje, če je najprej spuščena kretnica). Ko vse to pograbimo, se moramo držati strogo levo in pustiti bika, da se vali čez lesene pregrade. Ko dosežemo kamnito steno, počakamo da bik napade in ga preskočimo. Stena bo uničena in lahko bomo segli po nakovalu in korenju. Potegnimo stikalo. Če si zagotovimo nakovalo, je naš povratek mnogo bolj varen. Hodimo desno in z nakovali krotimo bika. Ko dosežemo skrajno desni položaj, bo železna stena spuščena. Postavimo se čisto zraven in uporabimo že znano metodo s kamnitim zidom. Bik bo neizmerno presenečen in zaključili bomo stopnjo. Enostavno, kaj?

Na koncu se pazimo nakoval, ki so nad osnovno stopnjo, navadno so dosegljiva, če skočimo na vrh lesenih pregrad. Tukaj bomo varni pred bikom.









SNES TIPS

SELECT START

INFO !



Zelena luč pomeni - pojdi! Pohodi plin, stisni pesti in pripravi se na vročo dirko, ki bo čisto nekaj novega!

Stunt Racer (Akrobatski dirkač) FX predstavlja zadnjo verzijo Super FX čipa, ki so ga tako uspešno prilagodili svetovni uspešnici - Starwingu. Ustvaril ga je Shigeru Miyamoto, človek, ki je ustvaril Maria. Stunt Racer FX je izredno prijetna igra. Avtomobili imajo obraze iz risank in vrtljive oči, vendar se pod vsem tem skriva resna dirka. Ima izvrstno grafiko, ki teče bolj gladko kot James Bondu jezik, da ne omenjamo odličnih zvočnih učinkov in glasbe.



O Bog! Izgleda, da se Coupe potaplja pri Blue Lakeu.



Kolesa ne ubogajo našega voznika, a on ne izgublja živcev.



Prepoteni obrazi in rohnenje motorjev, ko se vozniki razvrščajo pred začetkom velike dirke

IZBIRA VOZILA

Pred dirko imamo zavidljivo možnost izbirati med tremi norimi vozili, od katerih vsako zahteva svojo tehniko Sijoči Tip-F je pravi dirkalni stroj, ki doseže najvišjo hitrost 140 milj na uro (230 km/h) Zaradi pomanjkljive karoserije je pogosto tarča zlobnih sotekmovalcev Coupe je dober terenski avto s skromnimi pospeški in karoserijo ter z najvišjo hitrostjo 120 milj na uro (182 km/h) Za tiste, ki bi se počutili med dirko ogrožene je na voljo masiven 4 WD (opomba, pogon na štiri kolesa) Ne dosega visokih hitrosti, vendar to izdatno nadomestijo ostale prednosti masivna karoserija in dobri pospeški poleg tega se izvrstno drži ceste

Torej, če bi radi igrali vlogo psihotičnega hitrostnega demona ali celo orjaka avtožerca, potem vas bo sigurno navdušil vsaj eden od treh avtomobilov

NORA DIRKA

Štirje različni načini dirkanja čakajo neustrašne voznike, da preizkusijo svoje sposobnosti in taktike Speed Trax ponuja udeležbo v polnokrvnem dirkaškem dvoboju Ujeti med ostale voznike morate uspešno končati dirko, nato se lahko udeležite naslednje Izbirate lahko celo med načinoma Novice in Expert Vsak obsega štiri dirke, katerih težavnost se stopnjuje Seveda je čas dirke omejen Ob prihodu na določene točke pa si lahko pridobite časovne bonuse

Pridobite si lahko dve vrsti bonusov Rdeči bonusi zmanjšajo škodo, ki jo utrpite med dirko, modri bonusi pa povečajo vaš 'boost' faktor S pomočjo teh bonusov lahko za omejeno obdobje razvijete zelo visoke hitrosti, seveda to ni pametno, kadar se približujete ovinku! Ob takih pospeških se prazni vaša energija, zato mora biti vsaka ekstravaganca dobro premišljena Če zgrešite modri bonus ali nepremišljeno porabite vso energijo za pospeške, se vam lahko primeri, da ne boste imeli dovolj energije za nadvse pomemben zadnji pospešek



Stunt Trax omogoča vozniku z jeklenimi živci, da usmerja svoje vozilo po krutem dirkališču v lovu na bonuse-



zvezde. Ponovno je potrebno prevoziti štiri proge po štirih različnih površinah. Na primer Ice Dance je ogromna in težavna trasa, bonusi so razporejeni po ledenih gomilah, napornih previsih ali celo ob vznožju vratolomnih spustov. Naslednja proga je Blue Lake, kjer so izmikajoči se bonusi raztreseni po poplavljenih odsekih. Sama proga ni tako



Coupe se izkaže, ko doseže 210 km/h.

težavna, vendar lahko skrenete s poti ali pa se zaradi vode bistveno zmanjša vaša hitrost. Najti morate štiridest bonusov in to v omejenem času s posebnimi časovnimi vrati, ki vas nagradijo z dodatnim časom, seveda, če si to zaslužite.

Battle Trax je tretja možnost, kjer lahko izzivate drugega igralca v podobnem okolju kot pri Mario Kartu (razdeljen ekran). Tudi tu so štiri steze, katerih težavnost se stopnjuje. Srečni voznik ima na razpolago bonuse za popravila ali dodatno energijo.

NAGRADE ZA POGUMNE

Če končate dva kroga na posebno osupljiv način, ste nagrajeni z možnostjo sodelovanja v bonus vožnji. Tu se pojavi še četrto vozilo - ogromna dvajsettonska pošast! To mehanično zver morate voditi po progi, označeni z zastavicami. Kolikor palic poteptate z ogromnimi kolesi, toliko točk izgubite. Verjemite, mnogo težje je kot bi si mislili!

TEHNIČNA REKLAMA

Stunt Racer FX je v celoti narejen iz poligonalne grafike, podobno kot pri Starwingu. To omogoča celotnemu 3 D okolju, da se premika mnogo hitreje in bolj gladko kot kdajkoli poprej. Neverjetni FX mikročip dovoljuje hitrejšo uporabo 3-D grafičnih elementov (sprites) ter njihovega hitrejšega upravljanja, kar



Na koncu, šepajoč domov, pošastni tovornjak pokvari sicer idilično pokrajino.

bistveno vpliva na hitrost in gladek potek igre. Poleg tega je dana možnost treh zornih kotov - znotraj avtomobila, tik ob avtomobilu in iz manjše oddaljenosti od avtomobila. Izberete lahko najustreznejšo pozicijo. Stunt Racer FX je izredno hitra igra, novi čip svojo nalogo čudovito opravlja. To ni le igra za ljubitelje dirk, temveč tudi igra za ljubitelje grafike!



Bonus točke čakajo pikolovskega voznika te pošasti.



Rdeči bonusi nadomestijo nekaj škode, nastale med dirko. Pridobite si jih, kadar le morete!



Če mislite, da je bil Herbie srčkan, potem si oglejte tale primerek!

SNES REVIEW

SELECT START

NASLOV IGRE	STUNT RACE FX
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	SPORT
IGRALCI	2

INFO !

SUPER METROID

Raziskujete sovražno tuje okolje, ko si prizadevate oživiti malega Metroida, čigar izredna moč bi lahko koristila vsemu človeštvu. Super Metroid je mega (24 Mbitna) igra, z noro uničujočo akcijo, izvirnimi zagonetkami, izjemno izvenzemeljsko pokrajino in neverjetnimi zvočnimi efekti, s čimer se približa višku Super Nintendovih zmožnosti. To je igra, ki vas resnično prevzame.

KAJ TAKO NOREGA!

Metroidi so ogromne meduze, ki se najraje hranijo z vsebino lobanj. Prevzemite vlogo zenskega lovca na nagrade Samus Aran in uničite čim več te golazni. V finalu druge Metroid igre so podjarmljene vse meduze razen mladiča, ki misli, da je Samus njegova mati. Z vso materinsko predanostjo Samus prepusti otroka bližnjemu raziskovalnemu centru in veselo nadaljuje svojo pot. Kmalu po tem je center napaden in nekdo ukrade otroka. A ne samo to, nadvse pametni znanstveniki, ki so odobravali iztrebljanje meduz, zdaj nenadoma ugotovijo, da ti nezaželeni tujci verjetno niso tako slabi, ter da bi mogoče lahko celo koristili človeštvu. Tipično! Uganite, kdo mora rešiti malega Metroida!

PLANET ZEBES

Po pristanku na mračnem planetu, si Samus ogleda računalniški prikaz predelov pod njegovo površino. Vsako področje ima svoje posebnosti in računalnik ji prediaga, naj jih skrbno preišče. Le tako bo imela nekaj upanja, da uspe opraviti zadano nalogo.

DA BI TE STRELA!

V jamah, navpičnih jaških, ponesrečenih vesoljskih ladjah in grozljivih hodnikih je treba najti različno orožje, obleko in druge dodatke. Čeprav je igra po velikosti poskočna 24 Mbitna zadeva, ima priročen zemljevid, ki ga lahko prikličemo s pritiskom na gumb, prav tako ima tudi možnost spravljanja (back-upa). Roza področja označujejo poti, po katerih hodi Samus, modra pa še neraziskane površine. Računalniški terminali pa lahko razkrijejo še večji del načrta, na primer - skrivna področja! Vaš rezultat je odvisen od zbranih predmetov. Torej, če želite zares dober rezultat, morate odkriti vsa možna področja.



MORPHING KROGLE IN DRUGO

Prvo kar Samus dobi so Morphing krogle. Ta čudoviti in uporabni predmet ji odpira ozke skrite prehode k raketam, ki odpihnejo sovražnika z enim samim strelom ter pot do tankov, ki povečajo Samusino energijo - tu je možno najti vsega skupaj 14 takšnih predmetov.

Zelo koristna so tudi rentgenska očala. Z njimi res ni mogoče nikogar odpihniti v večna lovišča, vendar z njihovo pomočjo Samus lahko preišče zidove in odkrije skrivne prostore - grafični efekti jemljejo dih! Naslednji predmeti so: valovni žarek, ki omogoča strelom, da se vrtinčijo po zraku in tako obvladujejo širše področje, ledeni žarek,



ki zamrzne vse, kar se približa in tako ustvarja ploskve, po katereh se da povzpeti na višje stopnje in končno večnamensko oblacilo, ki omogoči Samus preživeti različne sovražne pogoje. Še mnogo drugih predmetov čaka na pogumno Samus in skoraj vse bo morala uporabiti, če bo hotela uspešno opraviti svoje poslanstvo.

BRINSTAR & MARIDIA

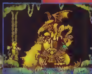
To ni zadnji del komedije v dveh dejanjih, temveč sta dve področji, ki čakata pogumno Samus. Pod prvim področjem Crateria leži Brinstar, čudno osvetljena mreža kristalnih jam. S steni rastejo nenavadne gobe in redke rastline, napolnjujejo zrak s sporami in zmanjšujejo vidljivost. Tu naletimo na prvega šefa, ta s svojo pojavo spravi ob sapo še tako vajenega igralca. Grafična mojstrovina!

Ko premagamo grotesknega plazilskega stražarja področja Brinstar in dobimo večnamensko obleko, se moramo podati proti zahrbtnim jezerom in hitrim peščinam Maridia. Že spet naletimo na raznovrstna bitja in stopenjskega stražarja, ki strašno kaznuje vsako napako. Grafika je ponovno čudovita, in resnično vredna, da se z njo pobahamo pred prijatelji.



Super Metroid vam nudi prav vse, kar bi si še tako zahteven igralec lahko le želel. Prijetna igra, k vas zagrabi, presenetljiva grafika in trajna privlačnost. Marsikateri igralec bo prebil dneve, ne da bi igro prenehal igrati! Poleg vsega tega se zvočni posnetek da ne omenjamo inovativne programske opreme! Vredno te cene! Kupite jo!







SNES REVIEW

SELECT START

INFO !

THE SMURFS

Bedni, zlobni in nadvse zoprni Gargamel je ugrabil štiri Smrkce! Brainy, Jokey, Greedy in celo ljubka Smrketa so popolnoma pod njegovim vplivom. Neustrašni Hefty jih mora rešiti. Veliki Smrk ga prepriča, da se odloči za akcijo. Odpravil bo krivico in premagal zlobnega zatiralca. Seveda tudi upa, da bo očaral lepo Smrketo. Kakšen Smrk! Kakšen junak! Kakšno šopirjenje!



POBEG IZ VASI

Pred Heftyjem je velika naloga – avanture se vrstijo skozi dvajset stopenj! Toda predno se poda v katerokoli izmed njih, mora najprej zapustiti vas. Sosedje, ki so splošna nadloga, poskrbijo, da ima čimveč težav. Prebivalci



zlivajo vodo iz veder in ustvarjajo spolzke mlakuže, leteči Smrkci pa izgledajo kot bi ušli iz romana H.G. Wellsa. Zabave željni Smrkci so prav nadležni, ko se nepazljivo poganjajo z mlinov za žito. Pa tudi tisti med njimi, ki so bolj delovni, so problematični, saj je njihovo obdelovalno orodje razmetano vse naokrog. Hefty mora biti spreten s sovražniki, kot tudi s tako imenovanimi prijatelji!

Vendar ni vse le mračna, zla usoda. Po stopnjah so raztreseni uporabni predmeti, gobe, ki nudijo bonuse, maline – vir dodatne energije in zvezde, s katerimi dobiš zadnji bonus na stopnji. Hefty lahko nabira tudi liste. Za petindvajset zbranih listov dobi dragoceno dodatno življenje. Vsaka miniaturna ikona Smrkcev prav tako ponuja dodatno življenje. Bodite torej pozorni nanje!

POSKOČEN KORAK

Kako naš pogumni branilec zbira predmete? Hefty ni bil izbran za to nalogo le zaradi prijetnega značaja. Ima še to čudežno lastnost, da lahko preskakuje



ogromne daljave in višine, o katerih lahko Carl Lewis le sanja. Vse to mu konsti pri premagovanju večine sovražnikov. En sam, dobro preračunan skok in konec je z njimi. Hefty lahko svobodno nadaljuje svoj pohod (seveda, dokler se ne pojavi nov nasprotnik).

Navsezadnje lahko Hefty tudi pleza po lianah kot pravi Tarzan. Počasi nam postaja jasno, zakaj je bil prav Hefty izbran za to zahrbtno nalogo.



NEVREDNI NASPROTNIK

Gargamel ima pisano druščino, sestavljeno iz več kot 50 zagrizenih nasprotnikov Smrkcev. Te nepridiprave srbijo šape in komaj čakajo, da bi v svoje kremplje dobili kakšnega ravno prav neumnega Smrkca, ki se zoperstavlja moči njihovega

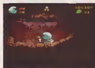


podlega učitelja. Kače velikanke, gosenice, netopirji, komarji, mesojede rastline in celo zlobni Smrkci prežijo na nemočnega Heftyja. Še strašnejši nasprotniki pa čakajo na koncu štirih stopenj. Hefty se mora boriti z zlobneži kot so ogromen zmajev mladič, maček Azrael in končno tudi Gargamel. Gulp!

IZKORIŠČANJE PRIJATELJSTVA

Če Heftyju uspe doseči tisto, kar je na videz nemogoče: da reši enega izmed štirih prijateljev, potem lahko uporabi njegove sposobnosti.





Seveda pa mora dobro premisliti, kdaj jih je najbolje uporabiti, da bi z njihovo pomočjo čim bolj uspešno premagal določen problem ali nevarnost. Smrk Jokey ima nekaj nenavadno eksplozivnih darov, ki se jih da premikati ali metati, Brainy lahko razsvetli nekatera sicer skrita področja in Greedy ima nekaj čudovitih kolačev – projektolov, ki jih lahko uporabi proti nasprotnikom.

Ta naloga vsekakor ni lahka. Če se Hefty izkaže, bo ob povratku v vas, mnogim začudenim smrkcem pripovedoval o svojih dogodivščinah. Zahrbtna popotovanja vzdolž Reke



Smrkcev, vratolomna vožnja na roparskih štorkljah, neverjetne vožnje z ropotajočimi rudniškimi vagončki in grozljivi spusti na drvečih saneh, vse to loči pogumnega Heftyja od odmikajočega se cilja. Vse pa spremlja izredna grafika in odlična glasba. Sankanje po strmem hribu je še prav posebej osupljivo, k čemur pripomorejo presenetljive 3-D projekcije in izometrična perspektiva.

Če se vam zdi reševanje Heftyjevih prijateljev preveč zastrašujoče, si lahko izberete nižjo težavnostno stopnjo. Na izbiro imate tri stopnje in še možnost PASSWORD (geslo). Ta





pride prav, ko Heftyju ne uspe rešiti prijatelja in se mora vrniti na začetek iskanja. Kruto, kajne? Vendar, če bi bile avanture prelahke, bi bilo več herojev in še več prostovoljcev. Smrkci dobro popestrijo že tako bogato knjižnico. Dvajset prelzkusnih stopenj, čudovita grafika iz risank ter odlična glasba, vse to je pravi izziv za še tako zahtevnega igralca.









Mir in spokojnost džungle vzburka prihod strašnega Shere Khana! Strašna zver je tesno za petami človeškemu mladiču Mowgliju, ki je na poti k svojim ljudem. Vodite našega junaka skozi deset stopenj naraščajoče nevarnosti in se izogibajte pastem pragozdnih prebivalcev in nepopustljivega tigra.

Vsaka od desetih stopenj predstavlja ključno sceno iz Disneyeve risanke. Mowgli se mora izogibati ostalim osebam iz džungle in nabrati čim več biserov, da zaključi stopnjo. Na koncu vsake stopnje se mora Mowgli bojevati z enim od glavnih igralcev iz risanke. Ta se zbudi vsakokrat, ko Mowgli pobere vse bisere na neki stopnji.



BISTVO NEVARNOSTI

Če se vam zdi vse to malce srhljivo, lahko uporabite še način 'PRACTICE', kar omogoča, da se ustrezno preizkusite pred pričetkom prave igre. Tako se vam bodo zdeli Mowglijevi nasprotniki šibkejši in njihovo orožje manj nevarno. Vendar pa boste zato dobili manjše število točk v 'NORMALNI' igri.

TROJNA GARANCIJA USPEHA

Mowgli gre na pot s tremi življenji. Če enega izgubi, pade v jašek, ob trčenju s sovražnimi bitji izgubi energijo in zmanjka mu časa. Na srečo se mu lahko zdravje med igro povrne, če si nabere grozdje. Nabira lahko tudi drugo sadje, vendar si s tem pridobi le boljši rezultat.

Na izbiro je še nekaj priročnih predmetov, kot so figovo listje, ure, glave, lopate, cvetje, maske in orehi. Cvetje pride še posebej prav, ko Mowgli izgubi vsa življenja. Igra se ponovno prične na točki, kjer se je Mowgli dotaknil zadnje cvetice. Ure nagradijo Mowglija z dodatnim časom, medtem ko so lopate skrivnost. Sami boste morali ugotoviti, kako jih lahko uporabite.



NA BANANO!

Mowgli je pravi mojster zlasti pri ravnanju z bananami. Proti nasprotnikom lahko usmeri neomejeno število banan, ima pa še čisto posebno vrsto banan, ki mu dajejo dvojno bananino moč. druge pa se spet vračajo k Mowgliju po tem, ko jih je že izstrelil. Ko izčrpa to orožje, pridejo na vrsto spet standardne banane

O.K., torej kako človeški mladič preživi v džungli, ne da bi bil ranjen? Ker v džungli ni javnega prevoza, se Mowgli spušča po visečih lianah in previsih S spretnostjo mojstra na trapezu premaguje prepade in pleza na visoke previse

V temnem in strašnem okolju džungle moraš biti pozoren na mnogo stvari Določene odprtine lahko omogočijo izhod iz stopnje in povratek na neko drugo mesto v stopnji, skrite podzemske jame hranijo številne bonuse Mowgli mora ugotoviti, kje so, in potem uporabiti previse in gugalnice, da si v rekordnem času utre pot skozi stopnjo

TROP STRAHOPETCEV

Kakor da njegova naloga ni že tako dovolj težavna, mora Mowgli na poti v vas premagati še celo vrsto sovražnikov Opice - ki mečejo kokose, strupene kače in škorpijone, vrteče se pasavce, ptice roparice, divje prašiče - ne le divje, temveč podivjane! Če se vsem tem nevarnostim uspešno izogne, se znajde iz oči v oči z glavnim šefom Kralj Louie skuša Mowglija na vse načine onemogočiti, Balooja pa je potrebno premagati v nenavadni boksarski tekmi, da priseže zvestobo našemu heroju



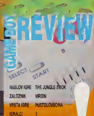
DESET STOPENJ - KRATEK PREGLED

Ko premaga drevesa, jaške in liane na prvi stopnji, je čas za "Veliko drevo", kjer se mora Mowgli prebijati proti vrhu drevesa z ene ogromne veje na drugo Horda slonov je na pohodu skozi džunglo Mowgli se mora po njihovih hrbtih povzpeti do biserov, predno sloni dosežejo svoj cilj. Preko želvjih hrbtov in skal Mowgli prečka Reko, Baloojev trebuh pa mu služi kot kajak, s pomočjo katerega se izogne sestradanim krokodilom

Vas na drevesu vodi do sesutih ostankov "Starodavnih ruševin", kjer je tempelj Kralja Louiea, področje razdejanja Lomijo se previsi in odpirajo razpoke

Sledi nočno potovanje Mowgli se mora spoprijeti s kresnicami in netopirji Po končani poti ga čaka končna stopnja in Shere Khan, vendar šele, ko se izogne življensko nevarnim strelam in posameznim gorečim grmom





NASLOV IGRE	THE JUNGLE BOOK
ZALOZNIK	VIRGIN
VRSTA IGRE	PUSTOLOVSCINA
IGRALCI	1

INFO !

Super GAME BOY™

Kaj bo največji dogodek tega poletja? Svetovno nogometno prvenstvo? Praznik Janeza Krstnika v Quebecku? Ali pa nacionalni praznik Republike Irske? To so seveda dogodki bistvenega pomena za omenjene dežele. A hitro se približuje tudi datum, ko bo prišel na trg težko pričakovani Super Game Boy. Neverjetna tehnologija omogoča Game Boyu, da se spremeni v barvno video igro normalne velikosti, z vso močjo 16-bitnega Super Nintenda! Kako so to dosegli? Dobro, vse to je



zelo komplicirano, toda v osnovi gre za normalno kaseto, ki jo lahko vstavimo v naš Super Nintendo kot vsako drugo. Seveda pa ta kaseta vsebuje poseben adapter za Game Boya, ki nam omogoča uporabo več kot 350 iger. Ko kaseto vstavimo, se 50 X 50 mm velika črno bela igra spremeni v živahne mnogobarvne podobe na televizijskem zaslonu, ozvočena s stereo zvokom. Na ta način postane Game Boy mnogo privlačnejši, hkrati pa se trenutna zbirka iger za Super Nintendo več kot podvoji. Najbolj priljubljene igre za Game Boya - Kirby's Dreamland, Tetris, Wario Land, Legend of Zelda: Link's Awakening



in Super Mario Land so tako prvič dostopne lastnikom Super Nintena. Srečneži!



ALI NE BO NIKOLI KONEC ČUDEŽEV?

Super Game Boy prikazuje vse akcije v raznih odtenkih štirih barv. Igralci lahko celo priredijo svoje igre s pomočjo vnaprej shranjenih barvnih palet in tako spremenijo izgled ekrana. Na primer: Zeldinim bujnim gozdovom damo nadih zelene barve in Kirby's Dreamland po želji obarvamo. Nove igre, narejene prav za Super Game Boy, bodo imele presenetljive barvne možnosti: kar 256 barv.

Osrednji del ekrana bomo lahko obdali z različnimi okvirji. Z uporabo Super Nintendo miške bodo lahko igralci izbrali enega izmed shranjenih dekorativnih okvirov ali celo ustvarili svojega lastnega. To bo omogočal poseben program, takšen, kot je Mario Paint. Slika na ekranu je doživela mnogo izboljšav, izdelovalci pa so posvetili precej pozornosti tudi zvoku. S pomočjo inovativne tehnologije lahko sedaj Super Nintendov zvočni čip ustvari takšno kvaliteto stereo zvoka, kot jo ima Super Nintendo, na pobočkoma novih igrah za Game Boya.

BARVNI KONG

Prva nova igra, ki bo doživela takšno obdelavo, je večni favorit arkadnih iger - Donkey Kong. Izdana bo v kombinaciji s Super Game Boyem v vsej svoji barvitosti in s stereo zvokom. Oglejte si to!



Možnosti Super Game Boya so neizmerne. Super Nintendo ima trenutno 15 milijonov navdušenih igralcev in Game Boy 17 milijonov. Kombinacija obeh je resnično mogočna. S Super Game Boyem se bo že tako obsežna knjižnica več kot podvojila, poleg tega pa je dana še možnost prilagajanja iger igralčevim posebnim zahtevam. Verjetno bo Super Game Boy kmalu prav na vrhu vseh nakupovalnih spiskov.



SUPER GAME BOY – PREIZKUS

Desetletni Silas Ries, član švicarskega kluba Nintendo, je imel kot prvimi možnost, da je preizkusil Super Game Boya. Na tej strani lahko preberete nekaj njegovih pripomb.

Barvanje: Barvanje mi je zelo všeč, ker si lahko z lastno izbiro barv naredim okvire in prizorišče igranja.

Barvanje v sliko: Ni tako zelo dobro, ker pozneje moti pri igranju. Igralne slike ne vidimo prav dobro. Vendar je to moje osebno mnenje – drugim je morda to všeč.

Sprememba slike: Sprememba slike je relativno dobra, ker lahko tudi svetlejše in temnejše slike pobarvamo z odličnimi barvami. Ko barvo nastavimo, pa se včasih zgodi, da je slika na neki drugi stopnji presvetla ali pretemna.

Različni okviri: Pokrajina ali pa okvir z mačkami sta super, ker imamo na izbiro veliko različnih možnosti.

Naprava: Super Game Boy se mi zdi zelo dober, ker je to dvojni računalnik in ker lahko z njim delamo nore stvari.



NASLOV IGRE	SUPER GAMEBOY
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	HARDWARE
IGRALCI	1

DONKEY KONG



V letu 1981 je čisto navaden italijanski vodovodni inštalater iz Brooklyna postal super zvezda. Donkey Kong je bil velik svetovni hit z našim najljubšim poskočnim junakom-opico, ki meče ogromne sode in se tolče po prsih, ko skuša s pogumnimi dejanji rešiti lepo princeso Pauline.

Z izidom igre Donkey Kong za Game Boya se je po mnogih izredno uspešnih avanturah zaokrožil cikel Mariovih iger. Tokrat z množico dodatnih atrakcij.

A ne samo to, Donkey Kong je prva, težko pričakovana verzija za Super Game Boya! Poleg norih prizorišč v stilu Game Boya lahko sedaj uživate v vznemirljivi paleti 256 barv in v stereo zvoku!

ROČNO UNIČENJE

Tiranski Donkey Kong ima lepo princeso v svojih krempljih in Mario jo mora rešiti, ter enkrat za vselej opraviti s Kongom. Mario mora zaključiti en stadij za drugim in vsak stadij se razdeli v nadaljnje štiri stopnje. Ko konča vse štiri stopnje, se seštejejo vsi končni časi za podeljitev končnega bonusa.

Uporabljena je metoda, ki se je izkazala za učinkovito že v Warioland. Igralec se lahko odloči, da hrani do tri različne verzije igre. Na ta način se lahko vrne na posebno težko stopnjo, ali gre stopnjo nazaj in pobere pomembna dodatna življenja. Ko nam niso več potrebne, lahko eno ali več stopenj enostavno zbrišemo.



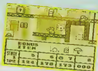
Za pridobitev končnega bonusa se po koncu štirih stopenj seštevajo posamezni časi.

NA ZAČETKU

Za vse nostalgike in tiste, ki so dovolj stari, da se še spominjajo, se igra prične kot originalna arkadna različica. Na vrhu ekrana grozeče sedi Donkey Kong z ujeto princeso, ki kliče na pomoč. Mario mora doseči vrh in se izogibati sodom, ki jih meče naš kosmati prijatelj. Na naslednjih stopnjah se pojavijo še dodatne nevarnosti v obliki kolačev, gorečih krogel, tekočih trakov ter dvigajočih in spuščajočih se stopenj. Med potjo lahko doseže bonuse, vključno z 1-UPi in dežniki ter priročna kladiva za boj proti približujočim se izstrelkom (vendar le za kratek čas). Ko na ta način zaključiš vse štiri stopnje, odideš v



Ena izmed mnogih nagradnih stopenj - tu lahko pridobiš tudi do pet življenj.



VELIKO MESTO

Tu se konča podobnost z originalno igro. Nintendo je razvil celo vrsto novih zagonetk in načinov za vsakega potencialnega heroja, podobno kot pri igri Super Mario World. Če hočeš naprej, moraš dobiti ključe. Kako dobiš ključe, pa je spet posebna zgodba. Potrebno je veliko taktike, ker po stopnji rogovili vse polno nepridipravov. Mario lahko uporabi raztegljive mostove iz vrvi, da bi dosegel težko dostopne ploščadi, kjer se skrivajo ključi in drugi bonusi. Na žalost so ti mostovi in celo ključi uporabni le za kratek čas,

zato je potrebno skrbno pretehtati vsak trenutek in vsak korak. Ko zaključi vse stopnje se mora Mario spoprijeti s samim Kongom. Izogibati se mora vrženim sodom in jih tudi sam metati ter si prizadevati, da doseže nesrečno Pauline.

GOZD

Ko se izogne vsem grozotam mesta, čakajo Maria nove nevarnosti v obliki Gozda. Tu je še več sovražnikov in pokrajina še bolj varljiva. Kot na prejšnjih stopnjah, si mora tudi tukaj pridobiti ključe v določenem času. Vendar je čas za to krajši in sovražniki so bolj aktivni. Bljuvajoče mesojede rastline, potepuške pikapolonice in še mnogi drugi skušajo zaustaviti Maria. V nekem trenutku se Mario vrne k tehniki iz igre Super Mario World in se potopi pod valove. Brez dvoma bodo piranhe poskrbele za topel sprejem!



Ključ leži na širokem prostranstvu. Toda, kako ga bo Mario dosegel?

Nintendu je spet uspelo! Obdržal je originalen stil popularne igre in dodal množico novosti. Čaka vas velika naloga: dana vam je možnost, da igro shranite v spomin in se je ponovno zagrizeno lotite. Pretkane zagonetke, izredni vizualni in zvočni efekti, prijetno igranje in trajna privlačnost. Ali je možno želeti še kaj več?





ZOOL



Greminov junak in polno zaposleni ninja iz N-te dimenzije je prava senzacija na Game Boyu. Da bi postal še bolj priljubljen, prilagamo vodič po nevarnostih, prepadih in sovražnikih v deželi Krool. Če potrebuješ pojasnila k tekstu, si oglej pomoč na ekranu.

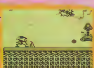
Splošni namigi

Če igramo "lahko" igro, moramo ignorirati procente. To navadno nima vpliva na dejstvo, kako daleč smo od zaključka stopnje. Na primer: stopnjo 3.3 lahko končamo pri skromnih 39 %, stopnja 2.3 pa je končana pri 67 %. Vsekakor, če želi Zool opraviti tudi z "normalnimi" in "težkimi" stopnjami, je pametno, da pobere vse predmete, ki jih lahko doseže. Potreboval bo najmanj 70 %, preden bo lahko zaključil stopnjo. Ne pozabite, vsak predmet je vreden 1 %.

Če imamo bolj malo energije, je najbolje, da osamimo enega od naših sovražnikov. Ubijemo ga, nato zapustimo ekran in se ponovno pojavimo. Postopek ponavljamo, dokler se ne sprosti srce z energijo.







1. STOPNJA

Premagati je treba čuvaja na koncu stopnje 1 3 Ostanite na levi strani ekrana in streljajte Čuvaj ponavadi izstreli dva strela od treh s štiri ali petminutnim premorom Med tem predahom imate največ možnosti da ga oslabite Ne pozabite streljanje proti kroglam le-te uniči

Lažje lizike lahko uničite in dobite dodatne bonuse

2. STOPNJA

Pazite se strel in krogel ki jih pošilja čuvaj z druge stopnje Ponovno ostanite na levi strani ekrana in ko je strela nad Zoolovo glavo tecite v center in streljajte Ko nevarnost izgine se vrnite na prvotno mesto Karkoli se že zgodi streljajte in skačite!





Na drugi stopnji ne pozabite uporabiti restarterjev (ponovni start) To je verjetno najtežja stopnja Dobite jih s pomočjo daljinskega upravljalca



Splača se zbirati ure To vas lahko nekoliko zadrži vendar prislužite si bogato nagrado - 100 enot dodatka vašemu skupnemu času



Ko vidite predmete na teh mestih, jih ignorirajte. So namreč premišljeno postavljeni. Ko pristanete na vrhu bobnov, vas odbije na zgornje bodice.



3. STOPNJA

Na pol zakopane banane nudijo točke za ponovni start



3. stopnja se prične dokaj mirno, vendar se morate paziti malih zlodejev. En dotik strupene gobe in ...dijo energija! Isto velja za zlobno repo!

Kot ste ugotovili, procenti v tej igri nimajo teže. Vidimo stopenjski simbol, a imamo samo 26 %. Puščica pa celo kaže v nasprotno smer.

Stražar stopnje 3.3 je veliko bolj zvit kot prejšnja dva. Ujeti ga morate, ko je med vami in uro, in kar naprej skakati! Ura deluje kot ščit za banano, zato počakajte, da vam ni na poti.

Tudi nepotrebno streljanje vam vzame točke. Če odstrelite steblo na pol zakopanega korena, dobite bonuse.



4. STOPNJA

Na začetku stopnje 4.2 pograbite prvi balon. Ko ga zagledate, bodite hitri, ker ga lahko zgrešite. Naslednje stvari boste nato zelo lahko dobili. Uro in 1 Up dosežete z drugim balonom.

Uuuups! Pazite, da tukaj ne padete, ker se boste spet znašli skoraj na začetku stopnje. Če ze padete, ostanite na sredini prepada. Priročni balon vam bo prišel naproti in vas odnesel nazaj gor.

Ta je dobra! Vrtite se in neusmiljeno streljajte. Tu ni zatočišča, stalno vas nekdo preganja. Ko streljate, se držite ene strani ekrana, zadnji hip odskočite in zbežite. Pojdite na drugo stran ekrana in ponovite trik. Nekaj časa bo trajalo, vendar ga boste nazadnje dobili!

Nagrade na začetku 3. stopnje zlahka dobite. Zgrabite prvi balon, na katerega naletite, ker vam prinese bonus. Drugi balon vas popelje k 1 Up.

Streljajte proti blokom "O", ker le-ti Zoola pogosto nagradijo s ploho bonusov.

Točke za ponovni start na 4. stopnjo so označene tako kot prej.



THE SMURFS

Hefty, na pomoč! Zlobni čarovnik Gargamel se je odločil, da enkrat za vselej opravi s Smrkci. Zadeva mu gre dobro od rok. Trije Smrkci so že izginili: Jokey Smurf - Smrkec z neverjetnimi eksplozivnimi napravami, Brainy Smurf - izdajo ga spektakularna očala in Smurfette - Smrketa z več zavoji kot dirkalna steza v Imoli. Veliki Smrk predlaga pogumnemu Heftyju, naj poišče izginule prijatelje. Potovati mora skozi deset nevarnih stopenj, da reši ogroženo trojico, nato pa se spoprime še s samim čarovnikom.



POT SKOZI GOZD

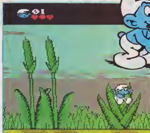
Heftyjev podvig se začne v mračnem in pogubnem gozdu. Med njim in njegovim končnim ciljem je še mnogo gozdnih prebivalcev, ki se jim mora izogniti: deževniki, veverice, sršeni in celo zlobni Smrkci pod nadzorstvom Gargamela bi naredili vse, da bi se Hefty pridružil nesrečnemu trio. Seveda Hefty ni čisto nemočen. Lahko uporabi svoj silni smrkčevski skok, da se reši ali pa, da napade katerega od teh nemarnežev. Vse, kar mu je potrebno storiti, je, da poskoči navzgor proti njim in izginili bodo v pozabo! Skoki mu služijo tudi za premagovanje prepadov in obvladovanje ploščadi. Ozke vrzeli z lahkoto preskoči s standardnim skokom, za večje in nevarnejše prepade pa je potreben zalet.

POTREBŠČINE

Heftyju se ponuja mnogo predmetov. Maline ga nagradijo z dobrodošlo dodatno energijo, medtem ko listje in zvezde štejejo šele proti koncu stopnje. Več kot zagrabi, več točk dobi! Paziti je treba še na miniaturne Smrkce. Ne, to niso začarani Gargamelovi Smrkci, ampak kipci, ki najditelju podarijo dodatno življenje! Potrudite se, kadar se vam ponudi možnost, da katerega zagrabite, saj jih je malo, in še razvrščeni so dokaj narazen. Med nevarno potjo je treba skrbno uporabiti še tri pomembne predmete: darilo, ki ga raznese, ključ in trampolin. Vse to vam služi za usmerjanje Heftyja ter pri reševanju treh ujetnikov. Bistveno je, da skrbno ocenimo, kje in kdaj uporabiti te predmete.

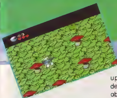






REKA SMURF

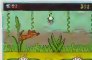
Ko se Hefty prebije skozi gozd, mora krmariti drevesno deblo po reki Smurf. Izogibati se mora nasproti plavajočim hlodom in rečnim prebivalcem ogromnim



ribam, s kakršnimi se radi hvalijo ribiči. Ko se izogibamo tem luskinastim grozotam, moramo zbirati ikone, ki pripomorejo k uspešnemu zaključku rečne vožnje.

MOČVIRSKA SCENA

Če hoče Hefty uspešno zaključiti to varljivo stopnjo, se mora povzpeti preko Smrkožerskih krokodilov. Priporočljiva je velika mera potrpljenja. En sam slabo premišljen skok in Krokodil pride iz vode, Hefty pa se do klobuka pogrezne v močvaro. Ja! Uporabiti se da še viseče ovijalke, s pomočjo katerih se lahko obdržimo na površini ali pa se zazibljemo do nedosegljiih ikon, ki so običajno nameščene čisto na vrhu ekrana. Če se prebijemo prav na vrh ekrana, je včasih Hefty nagrajen s sicer nevidno nagradno stopnjo. Liane so uporabne tudi kot odskočne deske za skok na liste lilij, ki jih običajno čuvajo jezni komarji. Plezanje po ovijalkah ni ravno Smrkčevska odlika, vendar bo naš junak z nekaj vaje in veliko potrpljenja prišel do konca, kjer se bo moral spopasti še s strašnim Azraelom!



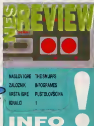
BONUS RUNDA

Če hrabri Hefty uspe priti skozi nekaj prvih stopenj na dokaj osupljiv način, se znajde na bonus stopnji. Tu se mora pognati čez gomilo mušnic in zagrabiti čim več ikon. Se sliši enostavno? Da bi bila zadeva malo bolj težavna, se pri preskakovanju mušnic ekran neizprosno premika. Če se ujame ob rob ekrana, adijo Hefty in vsi bonusi!

GARGAMELOV DVOREC ČAKA

Še mnogo drugih nevarnih in vznemirljivih stopenj čaka na pogumnega Heftyja, ki je na poti proti Gargamelovemu dvorcu. Mnogokrat se bo pojavil v drvečih rudarskih vagončkih globoko v podzemskem labirintu starega rudnika, drveč na saneh po strmem gorskem pobočju ali visoko nad oblaki na roparski štorklji! Kot vidite, je igra originalna in raznolika, spremlja jo še odlična glasba in velika izbira sovražnikov in šefov. Heftyjeve dogodivščine so nekaj, kar bi si vsak Smrk lahko le želel. (Četudi je bil v to prisiljen.).





MEGA MAN

Daleč nazaj v letu 1987, v času NES-ovega otroštva, je Capcom ustvaril enega od še danes najpopularnejših junakov - Mega Mana. V prvi od Mega Manovih avantur zlobni Dr. Wily zasnuje nori načrt za zavzetje Monsteropolisa. Mega Man se mora na poti skozi večplastno deželo sedmih imperijev spoprijeti s šestimi močnimi sovražniki. Oborožen samo z lasersko puško skuša rešiti mesto. Bori se s strašnimi nasprotniki, kot so: Cutman s škarjasto glavo, Fireman, ki bruha ogenj, Iceman, ki širi mraz in z drugimi.

Uporabi naslednji namig, da postane ta klasična igra za NES nekoliko lažja:

TRIK STRELE

Da povečamo škodo, ki jo je povzročila strela, zaporedoma pritiskamo na gumb za premor - vsakokrat, ko spet sprožimo igro, se bo zabeležil naslednji zadetek.



MEGA MAN 2

Dve leti po velikem uspehu Mega Mana, je zlobni Wily spet na delu. Tokrat so njegovi podli podložniki mnogo bolje opremljeni za izvedbo načrta o nadvladi sveta. Prva naloga, ki jo ima na sporedu, je izkoreninjenje Mega Mana! Naš junak se poda v napad na Skull Castle. Pri tem mu pomaga njegov mentor Dr.Light. Izdela mu tri naprave za premagovanje ovir. Tako Mega Manu uspe izničiti zlobne naklepe Dr. Wilya. Bori se skozi osem stopenj mehanskih pasti, na vsaki stopnji mora premagati stražarja in se polastiti njegovega specialnega orožja. Čeprav lahko naš junak napade osem robotov v poljubnem vrstnem redu, je priporočljivo, da se drži spodaj navedenega zaporedja:

STOPENJSKE KODE

Air Man	A1, B5, C3, C4, C5, E1, E2, E3, E4
Crash Man	A1, B2, B4, C1, D1, D3, E2, E3, E5
Metal Man	A2, B1, B3, C1, C4, C5, E3, E4, E5
Heat Man	A1, B2, C3, C4, D3, E2, E3, E4, E5
Bubble Man	A1, B2, B5, C3, C4, E1, E2, E3, E4
Wood Man	A1, B2, C4, D1, D3, E2, E3, E4, E5
Quick Man	A1, B2, B5, C3, C4, E2, E3, E4, E5
Flash Man	A1, B2, B4, C1, D1, D3, E2, E3, E5
Dr. Wily	A1, B2, B4, C1, C5, D1, E3, E5

IGRA BREZ ČUVAJEV

Če želiš igrati igro in se ne želiš boriti s stopenjskimi čuvaji, potem vnesi naslednje kode:

Air Man A1, C145, D135, E13
Wood Man A1, C34, D235, E12

GESLO

Če želiš priti do Dr. Wilya, vnesi naslednje kode: A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5

MEGA MAN 3

Zahrbtni Dr. Wily spet uporablja svoje stare trike, tokrat z mnogimi novimi pripomočki. Mega Man je resnično kos nalogi. V tej tretji inačici trilogije o Mega Manu izgleda, da se vražji doktor pridruži Dr. Lightu. Predlaga izdelavo ogromnega robota za vzdrževanje miru! Za izpeljavo projekta potrebujejo elemente iz osmih svetov. Mega Man mora poskrbeti, da so ti svetovi osvojeni.

SPLOŠNI NAMIG

Če za skoke nočeš uporabiti tipke RUSH, lahko uporabljaš RIGHT na kontrolni ploščici 2, in A na kontrolni ploščici 1 S tem boš izvedel super skok!

Kot v Mega Manu 2, se naš junak lahko loti nepridipravov po kateremkoli vrstnem redu, vendar je priporočljivo naslednje zaporedje Magnet Man, Hard Man, Top Man, Shadow Man, Spark Man, Snake Man, Gemini Man, Needle Man



Naslednje skrbno preberi, da boš dobro razumel

Najprej moraš izbrati zadnjo premagano osebo, s katerimkoli orožjem in ne glede na število dodatnih rezervoarjev energije v lasti Mega Mana

Drugič, slediti moraš tem trem pravilom:

Prvo pravilo Pike predstavljajo število rezervoarjev

Drugo pravilo. Preden vneseš kode za Super Robota, vnesi kode Robota Proto Man se bo pridružil le, ko bodo vnešene obojne kode

Tretje pravilo Kode v parih imajo prednost pred posameznimi Sedaj se pripravi na presenečenje, ki ga nudijo te osupljive kode!

Energetski rezervoarji 0=C5 Rdeča, 1=E6 Rdeča, 2=E4 Rdeča, 3=B4 Rdeča, 4=A5Rdeča, 5=C1 Rdeča, 6=D2 Rdeča, 7=C3 Rdeča, 8=F2 Rdeča, 9=A6 Rdeča

Pari Robotov: Gemini+Hard=B5 Modra, Top+Snake=A3 Modra, Shadow+Spark=F4 Modra, Magnet+Needle=D3 Modra

Roboti posamezno Gemini=B5 Rdeča, Hard=C4 Rdeča, Top=A3 Rdeča Snake=F6 Rdeča, Shadow=D6 Rdeča, Spark=F4 Rdeča, Magnet=F5 Rdeča, Needle=D3 Rdeča

Pari Super Robotov Gemini+Needle=B2 Modra, Shadow+Spark=A1 Modra

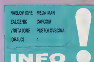
Super Roboti posamezno Gemini=B6 Rdeča, Needle=B2 Rdeča, Shadow=A4 Rdeča, Spark=A1 Rdeča, Proto=E1 Rdeča

Naslednje kode vam omogočajo zmago nad naslednjimi karakterji Hard Man, Magnet Man, Spark Man, Snake Man, Top Man, Needle Man, Shadow Man in Gemini

Kode: A3, B5, D3, F4 Modra, in E6 ali C5 Rdeča.

In končno, tu je hitra koda, ki vas popelje do gradu Dr Wilyja Roza - C5, E1 Modra - A1, A3, B2, B5, D3, F4.





Club Nintendo®

Graffiti





Dragi Mario!

Ime mi je Gorazd Sem iz Ljubljane in imam Game Boya Najprej sploh nisem vedel za vas Pri sošolcih sem prvic slišal ime Laser plus Najprej sem mislil da je to spet ena izmed mnogih firm ki se ukvarja z izdelavo kakšnih svinčnikov in podobno A sem se kmalu prepričal o nasprotnem Ko sem kupil Game Boya sem opazil prijavnico in jo poslal Zvedel sem da dobis sest revij letno in lahko poklices vroco linijo

Zelo mi je všeč izkaznica in me zanima če jo izgubiš ali dobiš novo? Všeč mi je tudi rubrika grafiti Zato predlagam ker je veliko pisem neobljavljenih da bi pisali vsaj v tej rubriki z manjšimi crkami

P S V soli smo si morali izbrati temo in opisati zgodovino te teme Zato ker sem opazil v reviji zgodovino Nintenda sem pisal na podlagi tega in dobil petico ki mi je zelo pomagala Zato se vam iz vsega srca zahvaljujem

Gorazd Gradišar

Dragi Gorazd!

Prav je da paziš na člansko izkaznico ce pa se slučajno zgodi da jo izgubiš ti bom poslal novo

V runki Graffiti poskusam objaviti čim več vasih pisem in prispevkov Običajno pa lahko objavim največ stiri do pet pisem Kot veš revijo tiskajo v Angliji in v tiskarni tudi stavijo besedilo Zalo je velikost črk odvisna tudi od stevila risbic ki so objavljene v isti rubriki Ker so se nam sedaj na naših straneh pridružili tudi madžarski in ceski člani kluba Nintendo je žal za naše risbe manj prostora

Zelo me veseli da si dobil odlično oceno v šoli tudi s pomocjo članke ki je bil objavljen v reviji Club Nintendo

Zelim ti se veliko petic

Prisrčen pozdrav,
tvoj Mario,
predsednik kluba

Dragi klub Nintendo!

Ime mi je Dejan Jusufovič in sem član kluba Nintendo Prosim ce mi lahko napisete vse podatke o Zeldi Po mojem je Zelda najboljša igrica za Game Boy Rad bi se vedel ali je igrica Warioland že v Sloveniji in še eno vprasanje imam kako dobim pri Zeldi flaško" v kateri imaš shranjeno energijo

Jaz sem eden najboljših igralcev na Game Boyu v nasem mestu Game Boya imam šesl mesecev in sem prišel do konca pri kar 25 igricah (če hočete vam pošljem seznam)

S klubom Nintendo nisem zadovojen ker prireja tekmovanja samo z igricami ki so za SNES V mojem mestu - Žalec - je zelo malo tistih ki imajo SNES in se ne morem naučiti igric s katerim lahko tekmuješ Prosil bi vas pa da priredile tekmovanje za Game Boy in ne samo v Ljubljani ampak še v drugih večjih mestih (Celje Maribor Novo meslo)

Prosim da mi odgovorite na vprasanja

Dragi Dejan!

Glede podatkov o Zeldi ti svetujem da pokličeš vroco linijo kluba Nintendo saj nihče v Sloveniji ne ve o igricah več kot prav fantje z vroce linije

Tudi jaz se strinjam s teboj da je Zelda med najboljsimi igrami

Igra Warioland pa je medtem ko si čakal na objavo pisma v reviji že prišla v slovenske trgovine

Veseli me da tako dobro igraš Game Boya Glede tekmovanja pa naj ti povem da smo do sedaj organizirali šele eno tekmovanje saj klub Nintendo deluje v Sloveniji šele od septembra lani

Prvo tekmovanje je bilo res na Super Nintendu Predtekmovanja pa so potekala po vsej Sloveniji bila so v vseh krajih kjer so trgovine ki prodajajo Nintendo in ne samo v Ljubljani Zaključek tekmovanja je bil res na Gospodarskem razstavišču v Ljubljani zato smo za finaliste iz drugih krajev organizirali avtobusni prevoz

Morda pa bomo kdaj organizirali tudi



tekmovanje na Game Boyu
Upam, da si zadovoljen z odgovori. Piši nam še kdaj!
Lep pozdrav,
tvoj Mario,
predsednik kluba

Živjo Mario!
Sem Mojca Lipič iz Maribora. Stara sem dvanajst let in obiskujem Osnovno šolo Angel Besednjak na Taboru.
Zelo sem vesela, da sem včlanjena v najboljši klub na svetu. Imam svoj Game Boy, ki sem si ga sama s svojo žepnino kupila. Za Game Boya imam tri igrice in zbiram že denar za četrto. Imam pa nekaj predlogov za revijo Nintendo. Ob risbicah, ki jih pošiljamo, bi lahko bila imena, kdo jo je narisal. Tako kot so v številki 5/6. Lahko bi tudi izšli zvezki s tvojo podobo na ovitku. Bila bi pa vesela, če bi izšel koledar z našimi risbicami od Maria. Tudi jaz sem poslala risbico in vesela bi bila, če bi bila objavljena. Če pa ne bo, bom pa še naprej veselo risala in vam pošiljala moje risbe. Vprašala bi tudi rada, kakšen je tvoj naslov in upam, da sem prav poslala moje pismo.
Tvoja prijateljica Mojca Lipič

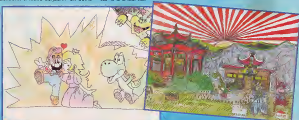
Draga Mojca!
Hvala za pismo, risbico in predloge. Upam, da si že zbrala dovolj denarja za novo igrico in da imaš z njo veliko veselja. Na risbe, ki jih pošljemo v tiskarno v Anglijo, na desni spodnji rob vedno napišemo ime in priimek umetnika, ki je risbico ustvaril. Toda v zadnjem času res nikoli ne objavijo risbice v celoti, oziroma nam pri postavljanju "odrežejo" prav tisti del, kjer so imena. Potrudil se bom, kolikor je v moji moči, in poskusal urediti tako, da bodo spet objavljali risbice s pripisom imena in priimka risarja.
V slovenskih papirnicah sem že lani opazil zvezke, peresnice in druge šolske potrebščine, ki jih krasijo Nintendovi junaki. Gotovo boš tudi v Mariboru našla kakšen zvezek s podobo moje malenkosti. Hvala za zamisel o koledarju z vašimi risbicami. Zaenkrat ti lahko obljubim, da bomo razmislili o tvojem predlogu.
Upam, da bo tvoja risbica Maria z gobico prišla kmalu na vrsto za objavo. Še bolj pa bom vesel, če boš narisala tudi katerega od ostalih Nintendovih junakov.
Kot vidiš, je tvoje pismo prišlo v prave roke. Moj naslov je še vedno: CLUB NINTENDO, p.p. 120, 61101 Ljubljana.
Lep pozdrav,
tvoj Mario

Hi!
Ime mi je Maja in sem nova članica Nintendo kluba. Sporočila bi vam rada, da imam Game Boy in štiri igrice: Tetris, Super Mario Land, Adventure Island in Batman. Najboljši sta Tetris in Super Mario Land, pa tudi drugi dve sta v redu, saj je Adventure Island podobna Mariju. Na Tetrisu pridem do level 11, potem je pa takoj konec. Rada bi vas nekaj vprašala. Kako gre igrica Simpsonovi in Home Alone? Katerim igricam sta podobni?
Zaenkrat bo dovolj, pa lep pozdrav vsem!
Maja Kmecl

Draga Maja!
Vse Maje, ker dobivam vsak dan veliko pisem od članov kluba Nintendo, morale na odgovore v pismu ali na objavo v reviji malo počakati.
Kot veš, v klubu Nintendo deluje vroča linija, na kateri lahko od naših prijaznih fantov izveš o igrah vse, kar te zanima. Fantje poznajo vse podrobnosti in skrivnosti. Zato jih lahko pokličeš vsak torek in sredo od 17. do 19. ure na telefonsko številko 061/322 655.
Lepo te pozdravlja
tvoj Mario,
predsednik kluba

Dragi Mario!
Zelo sem navdušen nad Nintendovim novim 64 bitnim projektom in si želim, da bi čim več poročali o tem, o ceni, obliki in kdaj ga bo mogoče kupiti pri nas ali v Avstriji. Do sedaj imam SNES in sem zelo zadovoljen. Vse, ki bi si tudi radi kupili novi Nintendo, prosim, da se oglasijo na moj naslov TOMAZ SUSTER, Stanetova 27, 63320 Velenje.
Pa še en predlog: rad bi, da bi na slovenski televiziji ustanovili oddajo, nekaj podobnega kot SVET IGER - GAMES WORLD (na Sky 1), oddajo, ki bi trajala pol ure in bi bila vsaj dvakrat na teden. No, to je moj predlog, in če si želiš podrobnosti (jaz imam že sestavljen program), mi odgovori in jaz ti bom poslal podrobnosti.
Največji ljubitelj Nintenda na svetu
Tomaz Šuster

Dragi Tomaz!
O novem Nintendovem 64 bitnem sistemu video iger smo kar precej napisali v prvi letošnji številki revije Club Nintendo (1/94, str. 5). Do sedaj nam v klubu ni uspelo izvedeti nič novega o tem projektu, zato naj le na kratko ponovim.
Novi izdelek naj bi v igralniški verziji prišel na ameriški trg že letos, kot naprava za igranje doma pa šele ob koncu leta 1995. Cena bo v Ameriki predvidoma nižja od 250 dolarjev. Kako bo sistem izgledal, pa se bo pokazalo šele med razvojnim procesom. Potrebno bo še kar nekaj potrpljenja, Tomaz, da boš dočakal prvi 64 bitni sistem video iger.
Tvoj predlog za televizijsko oddajo o video igrah je res odličen. Žal v Velenju ne moreš gledati oddaj na Kanalu A. Če imaš morda prijatelje ali sorodnike v Šoštanju, pa si lahko podobno oddajo, kot jo predlagaš, ti ogledaš na televiziji.
Junija je začel Kanal A s serijo oddaj z naslovom VIDEO IGRALNICA (GAMESWATCH). Oddaja govori o različnih video igrah za PC, Nintendo in Sego. Predstavljajo nove igre, objavljajo lestvice popularnosti ter pogovore z izdelovalci video iger za različne sisteme. VIDEO IGRALNICA je na sporedu trikrat tedensko: ob nedeljah dopoldne ter ob torkih in četrtkih popoldne. Vsem, ki lahko gledate Kanal A, priporočamo, da si ogledate VIDEO IGRALNICO, ker boste izvedeli veliko zanimivega.



STUNT RACE FX

Izzivalna, hitra, "full cool" dirka, tudi pri nas - ZDAJ.











